

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Tipografi

Tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya. Kaitan tersebut akan ditemui di beberapa bagian dalam penulisan ini.

Desain termasuk juga tipografi sangat dinamis dan terus mengalami perkembangan di masyarakat. Teknologi, perubahan pola pikir, *trend*, sangat mempengaruhi bidang ini. Karena usainya sudah cukup tua dan sudah sangat mempengaruhi bidang ini. Karena usiannya sudah cukup tua dan sudah sangat umum digunakan, bukan tidak mungkin beberapa perubahan arti. Bahkan dikalangan atau profesi yang berbeda bias menyebut satu elemen yang sama dengan istilah yang berbeda.

2.1.1 Kriteria Tipografi

Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf 'm' dengan 'p' atau 'c' dengan 'q'. Keunikan ini disebabkan oleh cara mata kita melihat korelasi antara komponen visual yang satu dengan yang lain. Sekelompok pakar psikologi dari Jerman dan Australia pada tahun 1900 memformulasikan sebuah teori yang dikenal dengan teori Gestalt. Teori ini berbasis pada "*pattern seeking*" dalam perilaku manusia. Setiap bagian sebagai komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau "membaca" sebuah gambar diperlakukan adanya kontras antara ruangan positif yang disebut dengan *figure* dan ruang negative yang disebut *ground*.

Langkah awal untuk mempelajari tipografi adalah mengenali atau memahami anatomi huruf. Seperti halnya tubuh manusia, huruf memiliki berbagai organ yang berbeda. Gabungan seluruh komponen dari suatu huruf

merupakan identifikasi visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Apabila kita telah memahami anatomi huruf dengan baik, dengan mudah kita akan mengenali sifat dan karakteristik dari tiap huruf. Berikut ini adalah terminologu yang umum digunakan dalam penamaan setiap komponen visual yang bertekstur dalam fisik huruf.

Baseline

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian terbawah dari setiap huruf besar.

Capline

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari setiap huruf besar.

Meanline

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan setiap huruf kecil

X-Height

Jarak ketinggian dari *baseline* sampai ke *meanline*. X-height merupakan tinggi dari badan huruf kecil. Cara yang termudah mengukur ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf 'x'.

Ascender

Bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada diantara *meanline* dan *capline*.

Descender

Bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada dibawah *baseline*.

Setiap individu huruf, angka dan tanda baca dalam tipografi disebut dengan *character*. Seluruh *character* secara optis rata dengan *baseline*. Tinggi dari badan huruf kecil secara optis rata dengan *x-height*. Setiap *character* apakah itu huruf besar atau huruf kecil, memiliki batang (*stem*) yang pada

bagian ujung-ujungnya dapat ditemukan beberapa garis akhir sebagai penutup yang disebut terminal.

Pada dasarnya setiap huruf terdiri dari kombinasi berbagai guratan garis (*strokes*) yang terbagi menjadi dua, yaitu guratan garis dasar (*basic stroke*) dan guratan garis sekunder (*secondary strokes*).

Apabila ditinjau dari sudut geometri, maka garis dasar yang mendominasi struktur huruf dalam alfabet dapat dibagi menjadi 4 besar yaitu; (1) kelompok garis tegak-datar. (2) kelompok garis tegak-miring. (3) kelompok garis tegak-lengkung. Dan (4) kelompok garis lengkung.

Huruf memiliki dua ruang dasar bila ditinjau dalam hukum persepsi dari teori Gestalt, yaitu *figure* dan *ground*. Apabila kita menelaah keberadaan ruang negative dari seluruh huruf maka secara garis besar dapat dipecah menjadi tiga kelompok yaitu; (1) ruang negative bersudut lengkung, (2) ruang negative bersudut persegi empat dan (3) ruang negative bersudut persegi tiga.

Perhitungan tinggi fisik huruf memiliki azas optikal matematis, dalam pengertian bahwa dalam perhitungan angka, beberapa huruf dalam alfabet memiliki tinggi yang berbeda-beda, namun secara optis keseluruhan huruf tersebut lengkung dan segitiga lancip pada bagian teratas atau terbawah dari badan huruf yang memiliki bentuk datar. Apabila beberapa huruf tersebut dicetak secara berdampingan akan tercapai kesamaan tinggi secara otomatis.

2.1.3 Uppercase dan Lowercase

Melihat dari sejarah, semua teks mulanya hanya ditulis dengan huruf-huruf besar atau *majuscule*, huruf kecil / *minuscule* / *minuscule* baru ada sekitar tahun 800 yang didahului dengan munculnya *ascender* dan *descender* pada huruf. Istilah *uppercase* dan *lowercase* muncul setelah jaman Gutenberg. Pada *type case*, umumnya huruf-huruf besar yang berupa *mental type* diletakan di rak sebelah atas / *uppercase* sedangkan huruf kecil diletakan di rak bawah / *lowercase*.

2.2 Jenis San Serif

Meskipun huruf *San Serif* sudah dikenal sejak abad ke-19 (revolusi industry), namun, peranannya hanya terbatas sebagai *display type* (huruf yang berbentuk fisik dan ukurannya hanya layak digunakan untuk *headline*). Pada awal abad ke-20 di Jerman, pencarian terhadap bentuk-bentuk huruf baru merupakan simbolisasi penolakan terhadap gayagaya huruf lama (*Blackletter* ataupun *serif type*) yang dianggap tidak lagi mewakili semangat modernism. Melihat dari pertimbangan fungsional, huruf *sans serif* dianggap sebagai pilihan sempurna karena lebih mudah dibaca.

Pada masa itu, kehadiran huruf *sans serif* bukanlah sesuatu yang baru di Jerman. Dua jenis huruf *sans serif* yang pernah diciptakan sebelumnya sangan terkenal adalah *Akzidenz Grotesk*, yang dibuat pada tahun oleh *Berthold Foundry* dan *Venus* yang dibuat pada tahun 1907 oleh *Stempl Foundry*.

Huruf *sans serif* yang paling berpengaruh dalam anad ke-20 adalah *Futura*, diciptakan oleh *Paul Renner* pada tahun 1927. Menggunakan prinseip yang sama dari *Paul Ranner* pada tahun 1927. Menggunakan prinsip yang sama dari *Herbert Bayer*, yaitu tiga komponen geometric (kotak, lingkaran, dan segitiga). *Future* merupakan huruf *sans serif* pilihan para perancangan grafis disekitar tahun 1930.

Berikut contoh huruf *sans serif*:

1. *Futura*
2. *Gill Sans*
3. *Univers*
4. *Folio*
5. *Helvetica*

2.3 Karakter Tipografi

2.3.1 Family dan Super Family

Sesuai namanya, *type family* adalah seluruh anggota keluarga yang terdiri dari bermacam-macam *style* dari suatu dari suatu *typeface*. Bila pada manusia, saudara sekandung dalam satu keluarga biasanya punya kesamaan ciri fisikm begitu juga pada *type face* dalam satu *family*, mereka umumnya memiliki ciri-ciri fisik yang serupa. Sedangkan *super family* atau disebut juga *type systemtype system*, tingkatnya lebih tinggi lagi, yaitu sekumpulan *type family* (istilah *super* tidak diartikan sebagai hebat, tetapi hanya untuk menunjukkan level / tingkat yang paling atas dalam struktur *family* sebuah *typeface*).

Seumpamanya manusia, *family* bias diumpamakan sebagai keluarga inti, sedangkan *super family* bias diumpamakan sebagai keluarga besarnya. Didalam *super family* mungkin ada *family* versi *sans* dan *family* versi *condensed* dan *family extended*-nya, dan lain lain.

Banyak juga *typeface* yang hanya berupa keluarga inti saja, ia tidak punya keluarga besar. Jadi hanya satu *family* yang terdiri dari beberapa *style*. Contohnya Maiola Pro yang pada saat ini hanya memiliki 4 *style* saja; *regular*, *italic*, *bold*, *bold italic*. Keempat *style* ini cenderung jadi standar bagi kebanyakan *family* yang tak memiliki *super family*.

2.3.2 Style

Type Style adalah vaian atau versi-versi lain dalam sebuah *type family*. Istilah *style* bias sangat luas dan menyangkut berbagai aspek, antara lain;

1. Roman

Roman adalah huruf tegak. Huruf-huruf kuno bangsa Romawi yang tegak menjadi ide dasar digunakannya istilah *roman* ini. Versi *roman* kadang disebut juga normal / *regular*.

2. Italic

Italic adalah huruf miring. *Style* ini dari sejak abad 16 mulai digunakan sebagai *emphasis* dan pendukung *style Roman*, padahal pada mulanya *italic* adalah sebuah *typeface* tersendiri sebagai

alternative pengganti huruf tegak yang dianggap terlalu boros tempat.

3. **Bold**

Bold adalah huruf tebal. *Style Bold* sangat sering dijumpai sebagai *emphasis* dalam teks. Sejarahnya sendiri dimulai pada sekitar abad 18-19, waktu itu hanya tersedia *slab serif* untuk menonjolkan / menekankan sebuah teks, namun dianggap terlalu kuat, sehingga kurang nyaman dibaca apa bila disandingkan dengan teks utama yang sifatnya *regular*.

2.4 **Fungsi Tipografi**

Dalam bentuk komunikasi visual, tanda mengalami perkembangan berdasarkan fungsi antara lain yang pertama adalah tanda penunjuk dan informasi. Tanda ini berfungsi mengarahkan atau menginformasikan sesuatu secara tertulis. Kedua adalah sebagai tanda baca, yang mengarahkan untuk berkomunikasi secara tertulis. Ketiga adalah pembacaan emosi, karakter ataupun situasi. Keberadaannya pun mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan dan dibayangkan. Sehingga masyarakat dapat menentukan tujuan atau arah yang akan dilaluinya.

Pembuatan font yang baik adalah harus memiliki tingkat keterbacaan yang baik, dapat dipahami dan mewakili suatu karakter atau sifat. Font sangat penting karena merupakan akses untuk fasilitas umum, dapat mewakili karakter ataupun situasi menaikkan kepuasan masyarakat.

2.5 **PENGUKURAN RUANG TIPOGRAFI**

Istilah spasi sering kita gunakan dalam pekerjaan pengetikan naskah. Pengertian istilah ini sebenarnya adalah berupa interval antar elemen tipografi yang mencakup: jarak antara huruf atau yang disebut *kerning*, jarak antara kata yang disebut *word spacing*, dan jarak antara baris atau yang disebut *leading*.

1. **Word Spacing**

Teknik tradisional yang digunakan untuk pengukuran ruang jarak antar kata adalah penyisipan potongan metal yang diletakan diantara huruf yang satu dan yang lain.

2. **Kerning**

Pengukuran jarak antara huruf dalam *photo type setting* dan *digital composition* dihitung dengan system unit. System ini tidak memiliki acuan pengukuran yang tetap, dalam pengertian bahwa unit memiliki nilai yang berbeda-beda tergantung kepada system yang digunakan.

3. **Leading**

Pengukuran jarak antar baris dihitung dengan menggunakan satuan point. Teknik tradisional memakai lembaran metal yang disisipkan diantara baris. Lembaran metal ini memiliki ketebalan yang beragam.

2.6 **PUNK**

Punk merupakan sub-budaya yang lahir di London, Inggris. Pada awalnya, kelompok punk selalu dikacaukan oleh golongan skinhead. Namun, sejak tahun 1980-an, saat punk merajalela di Amerika, golongan punk dan skinhead seolah-olah menyatu, karena mempunyai semangat yang sama. Namun, punk juga dapat berarti jenis music atau genre yang lahir di awal tahun 1970-an. Punk juga bias berarti ideologi hidup yang mencakup aspek social dan politik.

Gerakan anak muda diawali oleh anak-anak kelas pekerja ini dengan segera merambah Amerika yang mengalami masalah ekonomi dan keuangan yang dipicu oleh kemerosotan moral para tokoh politik yang memicu tingkat pengangguran dan kriminalitas yang tinggi. Punk berusaha menyindir pada penguasa dengan caranya sendiri, melalui lagu-lagu dengan music dan lirik yang sederhana namun terkadang kasar, beat yang cepat dan menghentak.

Banyak yang menyalah artikan punk sebagai glue sniffer dan perusuh karena di Inggris pernah terjadi wabah penggunaan lem berbau tajam untuk mengganti bir yang tak terbeli oleh mereka. Banyak pula yang merusak citra punk karena banyak dari mereka yang berkeliaran di jalanan dan melakukan berbagai tindakan criminal.

Punk lebih terkenal dari hal fashion yang dikenakan dan tingkah laku yang mereka perlihatkan, seperti potongan rambut mohawk ala suku indian, atau dipotong ala feather cut dan diwarnai dengan warna-warna yang terang, sepatu boots, rantai, spike, jaket kulit, celana jeans ketat dan baju yang lusuh, anti kemapanan, anti social, kaum perusuh dan criminal dari kelas rendah, pemabuk berbahaya sehingga banyak yang mengira bahwa orang yang berpenampilan seperti itu sudah layak untuk disebut sebagai punk.

Punk juga merupakan sebuah pergerakan perlawanan anak muda yang berlandaskan dari keyakinan “*we can do it ourselves / do it yourself*”. Penampilan punk dalam melihat suatu masalah dapat dilihat melalui lirik-lirik lagunya yang bercerita tentang masalah politik, lingkungan hidup, ekonomi, ideologi, social dan bahkan masalah agama.

2.7 GAYA HIDUP DAN IDEOLOGI PUNK

Psikolog brilian asal Rusia, Pavel Semenov, menyimpulkan bahwa manusia memuaskan kelaparannya akan pengetahuan dengan dua cara. Pertama, melakukan penelitian terhadap lingkungannya dan mengatur hasil penelitian tersebut secara rasional (sains). Kedua, mengatur ulang lingkungan terdekatnya dengan tujuan membuat sesuatu yang baru (seni).

Dengan definisi diatas, punk dapat dikategorikan sebagai bagian dari dunia kesenian. Gaya hidup dan pola pikir para pendahulu punk mirip dengan para pendahulu gerakan seni avant-garde, yaitu dandanan neleneh, mengaburkan batas antara idealism seni dan kenyataan hidup, memprovokasi audiens secara terang-terangan, menggunakan para penampil (performer) berkualitas rendah dan mereorganisasi (atau mendisorganisasi) secara drastic kemapanan gaya hidup. Para penganut awal kedua aliran tersebut juga meyakini satu hal, bahwa hebohnya penampilan (*apparances*) harus disertai dengan hebohnya pemikiran (*ideas*).

Punk selanjutnya berkembang sebagai buah kekecewaan musisi rock kelas bawah terhadap industry music yang saat itu didominasi musisi rock mapan, seperti The Beatles, Rolling Stone dan Elvis Presley. Musisi punk tidak memainkan nada-nada rock teknik tinggi atau lagu cinta yang menyayat

hato. Sebaliknya, lagu-lagu punk lebih mirip teriakan protes demonstran tentang kejamnya dunia. Lirik lagu-lagu punk menceritakan rasa frustrasi, kemarahan dan kejenuhan berkompromi dengan hokum jalanan, pendidikan rendah, kerja kasar, pengangguran serta represi aparat, pemerintah dan figure penguasa terhadap rakyat.

Akibatnya punk di cap sebagai music rock and roll aliran kiri, sehingga sering tidak mendapat kesempatan untuk tampil di acara televise. Perusahaan-perusahaan rekaman pun enggan mengorbitkan mereka.

Gaya hidup ialah relative tidak ada seorangpun memiliki gaya hidupsama dengan yang lainnya. Ideologi diambil dari kata '*ideas*' dan '*logos*' yang berarti buah pikiran murni dalam kehidupan. Gaya hidup dan ideologi berkembang sesuai dengan tempat, waktu dan situasi maka punk kalisari pada saat ini mulai mengembangkan proyek 'jor-joran' yaitu memanfaatkan media sebelum media memanfaatkan kita. Dengan kata lain punk berusaha membebaskan sesuatu yang membelenggu pada zama masing-masing.